




BUKE


 Ton aventurier est né au sein d'une famille de nobles guerriers, à la tête d'un domaine et commandant de nombreux samourais. Il a appris l'art de la guerre, la stratégie, la politique autant que l'étiquette et quelques arts simples.


 **ÉDUCATION.** Ton aventurier est un lettré, doté d'une solide formation classique.


 **NOM CONNU.** Ton aventurier appartient au clan familial d'un daimyô très influent.


 **AUTORITÉ NATURELLE** (1PA). *Ton aventurier possède une présence, un sens du geste, affinée par des années de pratique. Il prend la parole et chacun se doit de l'écouter sans l'interrompre, voire dans certains cas de suivre ses suggestions et ses conseils, sinon ses injonctions. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde pour le couper et le contredire.*

ETA


 Ton aventurier appartient à la caste la plus basse de la société nipponne. C'est un intouchable, dont l'existence est liée à la mort, aux cadavres, à la boucherie, aux sanies les plus diverses, impur par son essence même – il est peut-être même un yakuza.


 **BAKUTO.** Ton aventurier a toujours eu beaucoup de chance au jeu.


 **CŒUR BIEN ACCROCHÉ.** Ton aventurier n'est pas facilement effrayé ou dégoûté, par quoi que ce soit.


 **SURVIVRE TOUJOURS** (1PA). *Ton aventurier peut relancer un jet raté de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

FRONTALIER


 Ton aventurier a grandi sur les frontières entre le monde des humains et les domaines des dieux, aux pieds des montagnes, sur les rivages de la mer, charbonnier, marin, trappeur ou pêcheur, proche de la nature sauvage, marqué par elle peut-être.


 **HERBORISTERIE.** Ton aventurier sait le nom et l'usage des plantes sauvages.


 **PROTÉGÉ.** Ton aventurier bénéficie d'une certaine mansuétude de la part des kamis.


 **TOURS ET DÉTOURS** (1PA). *Quand il doit se déplacer d'un point à un autre, ton aventurier décide s'il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr, le plus discret ou le plus intéressant.*

HEIMIN DES CHAMPS


 Ton aventurier est un paysan. Il a peut-être quitté les siens et son village natal, mais il porte en lui les odeurs et les manières de son pays. Il sait tout des bêtes et des travaux des champs, il est solide et dur à la tâche.

 **PRÉSENCE RASSURANTE.** Les animaux se calment aisément en présence de ton aventurier.


 **CHASSE ET PÊCHE.** Ton aventurier ne mourra jamais de faim nulle part.


 **ENFANT DU TERROIR** (1PA). *Parce qu'il les comprend bien, ton aventurier se lie aisément aux communautés paysannes qui lui font naturellement confiance. Il obtient quelques informations, les dernières rumeurs, de petites histoires, l'emplacement de lieux discrets et l'adresse des anciens qu'on écoute.*

HEIMIN DES ROUTES

 Ton aventurier est marchand, prostitué, saltimbanque, transporteur – le plus souvent au féminin dans la société nipponne. Il appartient au monde flottant, ce monde de l'impermanence et des voyages constants, parfois aux limites de la légalité et de la morale.


 **CHEF.** Ton aventurier est un excellent cuisinier.


 **ROMPU.** Ton aventurier a l'habitude des routes longues, des charges pesantes et des nuits interminables.


 **FASCINATION** (1PA). *Ton aventurier sait attirer l'attention des gens et la conserver – par ses paroles, sa faconde, des tours de saltimbanque, de la musique, des appels au commerce et ainsi de suite. Tant qu'il occupe le centre de la scène, personne ne fait vraiment attention à rien d'autre. Un figurant de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

HEIMIN DES VILLES


 Ton aventurier est un citadin, aussi à l'aise dans les petits villages que dans les plus grandes cités, se glissant au milieu de la foule sans attirer l'attention. Il sait y retrouver son chemin, y dénicher ressources et informations, y survivre toujours.


 **ARTISAN.** Ton aventurier pratique un artisanat particulier avec une grande maîtrise.


 **PROPRIÉTAIRE.** Ton aventurier possède une maison à la capitale.


 **MILLE CHEMINS** (1PA). *Ton aventurier trouve un passage là où il n'y avait pas, du moins pas d'évident ou de visible, pratique pour s'échapper d'une nasse, se faufiler discrètement ou suivre un raccourci. Dis à la maîtresse de jeu à quoi ressemble ce passage, tant que c'est cohérent avec le décor et les circonstances – en ville ou à la campagne.*

KUGE


 Ton aventurier appartient à la cour impériale, la haute noblesse de robe autorisée à s'asseoir en présence de l'empereur, une divinité de plein droit. Il a grandi au milieu des meilleurs artistes, des plus grands poètes du Japon, qui étaient aussi sa parentèle.


 **AMI LOINTAIN.** Quelqu'un, à la cour, continue de s'intéresser au devenir, à la santé et aux actions de ton aventurier.


 **ARTISTE.** Ton aventurier pratique un art particulier à un très haut degré de maîtrise.


 **ÉLÉGANCE** (1PA). *Par l'élégance de ses gestes et de ses paroles, ton aventurier change l'attitude d'un figurant. Même s'il était hostile à l'origine, il se rassérène et se montre vite plus coopératif.*

RELIGIEUX

 Ton aventurier a été élevé au sein d'un monastère bouddhiste, ou peut-être d'un temple shintô. Il est rompu aux exercices intellectuels, au service des rites, aux durs travaux d'entretien et aux soins dus à ses aînés et même, étrangement, au contact avec le monde extérieur.


 **BODHISATTVA.** La bienveillance et la miséricorde de ton aventurier se révèlent sur sa physionomie souriante.


 **GROS BUVEUR.** Ton aventurier présente une résistance incroyable aux effets de l'alcool.


 **COMPASSION (1PA).** *Ton aventurier soulage les maux et les chagrins d'un individu ou d'une petite communauté dans la douleur, trouvant les mots nécessaires pour les soutenir et les accompagner. Parfois, la parole se délie en retour et les gens se confient, racontent, évoquent.*

SAMOURAÏ

 Ton aventurier appartient à cette petite noblesse guerrière au service des grandes seigneuries, dépendante des seigneurs et de leurs querelleuses familles. Il a appris le code du bushidô qui semble devoir déterminer son destin et ses actions.

 **MODESTE.** Ton aventurier possède cette modestie d'attitude qui rend sa présence inoffensive, sinon rassurante.

 **FURIE.** Sur un champ de bataille, ton aventurier paraît habité par la fureur divine de Susanô.

 **INTRANSIGEANCE** (1PA). *En invoquant l'une des sept vertus majeures du bushidô (la droiture, le courage, la bienveillance, le respect, l'honnêteté, l'honneur et la loyauté), ton aventurier réfute une parole de la maîtresse de jeu le concernant et lui demande de la reconsidérer. C'est seulement une ferme opposition, mais tu n'as aucun pouvoir, sauf de proposition, sur la nouvelle décision.*